

ドラッケン



取扱説明書

目次

FM Townsのような並外れた性能を持つマシン上でのプログラミング。そして我々フランス人にとってとても謎めいた言葉である日本語。それらが組み合わさった、開発という名の探検はスタッフ全員にとって新鮮な喜びに満ちたものでした。今度は、あなた方がドラッケンの不思議な世界で喜びの時間をすごされる事を祈ります。

INFOGRAMES社

Michel Royer
MICHEL ROYER

目次

1	プログラムのスタート方法	3
2	画面の見方	6
3	移動コマンド	9
4	アクション・コマンド	11
5	戦闘・魔法コマンド	14
6	キャラクター・シート	17
7	リーダーシップ	23
8	アクティブ・キャラクター	24
9	キャラクターディスクの作り方	25
10	武器の買い方、売り方	29
11	パワーキー	31
12	魔法	33

まず、お願い

CD-ROMには、あらかじめ、ひとつのチームが登録されています。そのチームを使ってゲームをプレイすることができますが、セーブはできません。自分のチームでプレイするためには、キャラクターディスクが必要です。そこで、みなさんにお願いします。ドラッケンのキャラクターディスクにするための、新しいフォーマット済の3.5インチ2HDフロッピーディスクを1枚用意してください。キャラクターディスクの作り方は、25ページで詳しく説明いたします。とりあえず、用意だけしておいてください。

もうひとつ、お願い

ドラッケンの操作のほとんどは、アイコン選択方式になっています。マウスやキーボードからの操作も一部可能ですが、基本の操作はパッドをご使用になることをお勧めします。なおここでは、パッドを使用を前提に説明させていただきます。

ドラッケン

1

プログラムの スタート方法

本式にゲームを始めるときは、必ず自分のキャラクターディスクを作り、そこに自分のチームを登録して、プレイしてください。キャラクターディスクの作り方とチームの作り方は、25ページで詳しく説明します。でもその前に、CD-ROMに登録されているチームを使ってゲームの説明をしましょう。まず、次の方法にしたがって、プログラムをスタートさせてください。

- 1) TOWNSのスイッチを切る。
- 2) ドラッケンのCD-ROMをセットする。
- 3) TOWNSのスイッチを入れる。

さて、しばらくすると、タイトル画面が現われましたね。ドラゴンの炎によって石板に制作スタッフの名前が刻まれたあと、パッドのAボタンかBボタンを押すと、石板には、次のような文字が現われます。

ゲームを始める
チームを作る
GAME
CREATE



これは、ゲームを始めるか、チームを作るかを選択するためのメニューです。パッドのカーソルボタンを上下させて選んでください。文字の色が赤くなったところが、選ばれたメニューです。AボタンかBボタンを押すと、それに決定されます。

—— ちょっとすいません ——

このように、メニューやアイコン（コマンドを表わす絵文字）などを選ぶ作業は、ドラッケンでは基本的な操作となります。また、こういった、メニュー（アイコン）選択→決定という作業を、一般に“クリック”と呼んでいます。以後、この説明書で、「○○をクリックしてください」という文章がでてきたら、○○に矢印を合わせて、AボタンかBボタンを押すことだと思ってください。また「Aクリック」と書かれていたらAボタンを、「Bクリック」と書かれていたら、Bボタンを押してください。よろしくお願いしますね。

メニューには、英語で書かれたものもあります。下の2つがそうです。“GAME”は、ゲームを始める。“CREATE”は、チームを作るという意味です。こちらを選択すると、ゲーム中のメッセージはすべて英語で表示されるようになります。つまりドラッケンは、日本語と英語のバイリンガルというわけです。好きなほうでお楽しみください。ただし、一度英語でスタートすると、途中から日本語に切り替えることはできなくなりますから、注意してください。

また、この説明書は、すべて日本語版を元に制作しております。

英語版はCDによる音声メッセージは付きません。またダンジョン内で挨拶することはできません。

あなたのオリジナルのチームは、あとでゆっくり作るとして、その前に、ドラッケンの操作方法をザッと説明しましょう。ここは、とりあえず、メニューの“ゲームを始める”をクリックしてください。

プレイ画面が現われたことと思います。画面右上の、ドラッケンの世界が見える一番大きな枠（アクションゾーン）の中に、4人のキャラクターが後ろ向きに立っていますね。これは、“キャラクターモード”と呼ばれる状態で、これから最も多く使うモードです。キャラクターひとりひとりを、別々に操作して、歩かせたり、戦わせたり、話させたり、物を拾ったりさせることができます。ダンジョンの中では、常にこのモードになります。

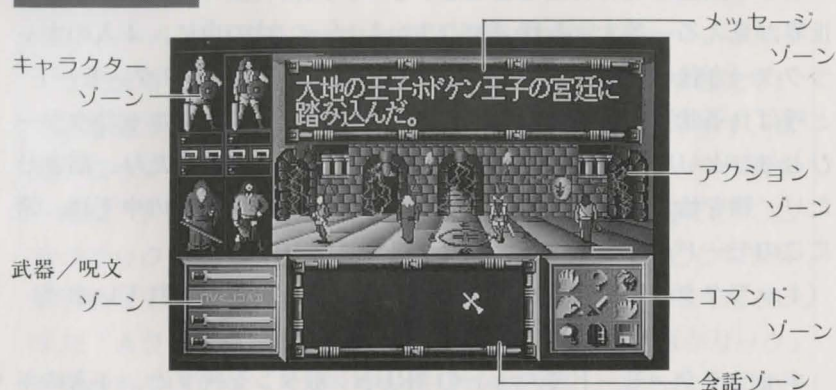
（キャラクターの操作方法は、11ページに詳しく説明されています）

キャラクターモードでパッドの“RUN”ボタンを押すと、4人のキャラクターはアクションゾーンの外に消えます。これで、チーム全体を移動させることができますようになります。パッドの矢印キーを使って、障害物を避けながら移動させてください。

これを“移動モード”と呼びます。移動モードは、チームが建物の前に到着したり、誰かに遭遇すると、自動的にキャラクターモードに切り替わります。移動モードに戻って、さらに移動を続けたいときは、もう一度“RUN”ボタンを押してください。

（チームの移動方法は、9ページに詳しく説明されています）

画面の見方



アクションゾーン

ゲーム中に起こる様々な事を、ここで見るすることができます。

キャラクターゾーン

ここには、キャラクターひとりひとりの情報が表示されます。

a) それぞれのキャラクターが、どのような服を着て、どのような武器を持っているかが、一目でわかるようになっています。ここで、赤い枠に囲まれているキャラクターは、それがアクティブ・キャラクターであることを示しています。

(アクティブ・キャラクターについては、24ページに詳しく説明されています)

b) キャラクターの基本的な体の状態を示すグラフです。上から、赤、オレンジ、青の3本の棒グラフで表わされます。

赤 ヒットポイント：ヒットポイントが多ければ多いほど長くなります。ダメージを受けてヒットポイントが減ると、赤い線が短くなっていきます。

オレンジ 防御力：どれだけの防御力があるかがわかります。長ければ長いほど、防御力は強いことを表わします。

青 マジックポイント：これが長いほど、マジックポイントが多いことを表わします。呪文を唱えるごとに、これは消費され、呪文に必要な量を割ると、呪文がかけられなくなります。

(これらについては、14ページに詳しく説明されています)

c) ここに赤いライトが点灯しているキャラクターは、チームのリーダーです。

(リーダーについては、23ページに詳しく説明されています)

会話ゾーン

ゲームの状況や会話、または、コマンドなどが表示されます。

コマンドゾーン

9つのアクション・コマンドがここに並んでいます。

(アクション・コマンドについては、11ページに詳しく説明されています)

武器／呪文ゾーン

それぞれのキャラクターが、現在、武器を装備しているのか、呪文を装備しているのかを示します。武器ならば剣の絵、呪文ならばそれぞれの呪文を表わすドラッケン文字が表示されます。どれがどのキャラクターに対応しているかは、このゾーンにカーソルを合わせることでわかります。武器／呪文ゾーンのどれでもひとつの枠にカーソルを合わせると、上のキャラクターゾーンに表示されているキャラクターの中で、対応する者が赤い枠で囲まれます。

(武器と呪文の使い方は、14ページに詳しく説明されています)

メッセージゾーン

誰かに遭遇した時、また壁などに書いてあるメッセージを読んだ時、そのメッセージはメッセージゾーンに表示されます。

メッセージが少ない場合は2行まで、多い場合は3～4行表示されるので、アクションゾーンのほぼ全体に重なってしまいます。

でも心配しないで下さい、メッセージが3行以上表示される時はゲームの進行は止まったままです。

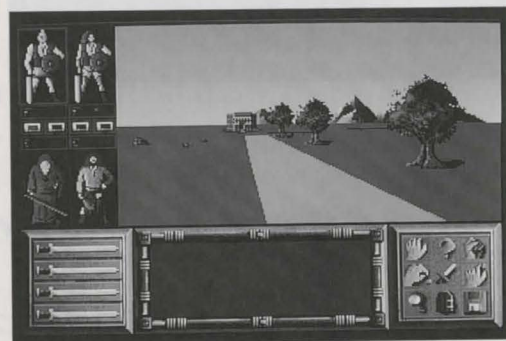
ボタンをクリックすればメッセージは消えゲームは再発します。2行以下のメッセージの時はゲームは止まりません。メッセージが邪魔になったらメッセージゾーンでBクリックすればメッセージは消えます。

ドラッケン

3

移動コマンド

移動モードの場合

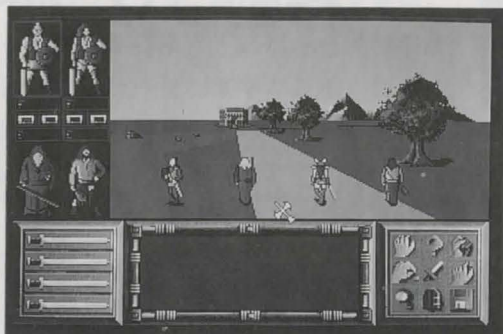


キャラクターモードからパッドの“RUN”ボタンで切り替わるモードです。アクションゾーンに見えるのは、キャラクターの目に見える世界です。キャラクターの姿は、画面で見ることはできません。移動すると、周りの世界が動いて見えます。進む方向は、パッドから矢印キーを使って指示します。ちょっと、やってみてください。どうぞ、気持ちいいように動いてしょ？

矢印キーによる移動は、屋外でのみ行なえます。宮廷やダンジョンの中では、キャラクターモードのまま、ひとりひとりを操作して移動することになります。

移動モードでは、画面に矢印が出ません。コマンドなどを使用するときは、キャラクターモードに切り替えてから行なってください。

キャラクターモードの場合



次の場合に、キャラクターモードになります。

- a) 移動モードで、パッドのRUNボタンを押したとき。
- b) 人や怪物に遭遇したとき。
- c) 宮廷やダンジョンに近付いたとき。または中に入ったとき。

キャラクターモードでは、キャラクターひとりひとりがアクションゾーンに姿を現わします。彼らは画面に見えている部屋の中を歩き回ることができます。行動させたいキャラクターを選択すると、それはアクティブ・キャラクター（24ページを参照）となって、コマンドを受付けるようになります。移動させたい目的地点をクリックすると、アクティブ・キャラクターはその場所に歩いていきます。

扉をクリックすると、アクティブ・キャラクターは、その扉を通して隣の部屋へ移動します。

移動モードからキャラクターモードに切り替えるときは、場所に注意してください。過って海の上などで切り替えたりすると、キャラクターは水に溺れてしまいます。そんなときは、慌てて“RUN”ボタンを押して助けてやってください。

ドラッグン

4

アクション・コマンド

コマンドゾーンにある9つのアイコンは、“アクション・コマンド”と呼ばれ、様々な仕事をキャラクターに与えたり、ゲームのセーブやロードを行なうためのものです。アクション・コマンドを使用するときは、必ずキャラクターモードに切り替えてください。移動モードでは、アイコンを選択するための矢印が出ないからです。

アイコン（絵文字で表わされるコマンド）をクリックすると、アクティブ・キャラクターがそのコマンドを実行します（ディスクコマンドを除く）。

以下が、アクション・コマンドの内容です。

調査

アイテムや仕掛けなど、目で見ただけではわからない物の情報を与えてくれます。

出る

ダンジョンや宮廷などの出口から外へ出るためのコマンドです。これは、このアイコンが灰色の枠で囲まれているときだけ使用できます。ダンジョンなどでは、アクティブ・キャラクターを出口の前まで歩かせてください。出られる場合に限り、灰色の枠が現われます。

ディスクコマンド

ディスクに関係したコマンドを使用するためのコマンドです。これを選択すると、会話ゾーンに、下の3つのコマンドが現われますから、その中から、使用するコマンドを選んでください。

セーブ：これまでのゲームの成果をキャラクターディスクに保存（セーブ）します。次にゲームをするときに、前回セーブしたところから続きをプレイすることができます。

ロード：セーブしてあるゲームの続きをプレイするためのコマンドです。チームが瀕死のダメージを受けてしまったときなど、前にセーブしたところからやり直すことで、キャラクターの命を救うこともできます。

音楽：音楽を鳴らしたり（ON）、止めたり（OFF）します。

終了：プログラムを安全に終了させます。

キャンセル：ディスクコマンドの使用を中止します。

取る

アクティブ・キャラクターに、置いてある物などを取らせます。取った物は、キャラクターシートに持ち物として表示されます。

（キャラクターシートについては17ページに、持ち物については20ページに、それぞれ詳しく説明されています）

戦闘

それぞれのキャラクターが、敵を攻撃します。武器を装備している者は、武器で、呪文を装備している者は呪文で、敵に立ち向かいます。

（戦闘の方法については、14ページに詳しく説明されています）

操作

アクティブ・キャラクターが、アクションゾーンにある様々な仕掛けやスイッチ類を操作します。

挨拶

アクティブ・キャラクターが遭遇した相手に挨拶をして、好意を表わします。

質問

アクティブ・キャラクターが遭遇した相手に話を聞きます。

威嚇

アクティブ・キャラクターが遭遇した相手に戦闘の意志を見せつけます。相手の気持ちを探るときなどに使います。

戦闘・魔法コマンド

怪物などに遭遇した場合、ボンヤリしては攻撃されて、大きなダメージを受けてしまいます。何もしないでいれば、最後には全員が殺されてしまいます。そんなときは、迷わず、武器を手にとって戦ってください。

魔法は、このドラッケンという魔法の国を冒険するうえで、なくてはならない武器です。これは、敵を攻撃するばかりでなく、味方を助けたり、問題を解決したりしてくれる、非常に便利な道具でもあります。

武器の持ち方

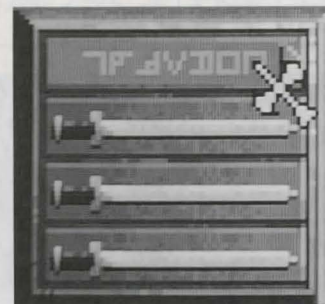


ゲームをスタートさせたとき、武器／呪文ゾーンには剣のマークが4つ表示されていますね。これは、キャラクターが4人とも武器を手を持っていることを表わしています。装備している武器は、キャラクターゾーンの絵に示されている通りです。試しに、剣のマークのどれ

かひとつをAクリックしてみてください。剣のマークが、奇妙な文字のようなマークに変わりましたね。キャラクターゾーンの絵から、武器が消えて手ぶらになったでしょ。これは、そのキャラクターが、武器をしまって、呪文を使う態勢になったことを表わしています。もう一度Aクリックすると、再び武器を装備します。

(武器を持ち替える方法は、20ページに詳しく説明されています)

呪文の準備の仕方



マジシャンやブリーストなど、多くの呪文を持っているキャラクターの場合、武器／呪文ゾーンの剣のマークを呪文に切り替えたとき、呪文の横にある三角矢印をBクリックすることで、呪文の選択ができます。装備を武器から呪文に切り替えるには、呪文の上にカーソルを合わせて、Aクリックしてください。

呪文の選択はキーボードからも行なえます。

(呪文の種類と使い方は、33ページに詳しく説明されています)

攻撃方法

単独攻撃：アクティブ・キャラクターは、特定の敵に対して単独で攻撃をすることができます。敵にカーソルを合わせてクリックしてください。敵に近付き、クリックするごとに、敵に攻撃を加えます。

攻撃は、あらかじめ装備している武器によって行なわれます。何を装備しているかは、キャラクターゾーンとキャラクターシートでわかります。

(キャラクターシートについては、17ページに詳しく説明されています)

アクティブ・キャラクターの交代は、戦闘中でも行なえます。

チーム攻撃：コマンドゾーンにある剣の形の“戦闘アイコン”をクリックすると、アイコンが赤い枠で囲まれ、チーム攻撃のモードになります。こうすることで、敵が現われたときに、チーム全体が自動的に敵を取り巻いて攻撃行動をとります。チーム攻撃を解除する場合は、もう一度、戦闘アイコンをBクリックしてください。

チーム攻撃の最中でも、武器や呪文の持ち替えは行なえます。

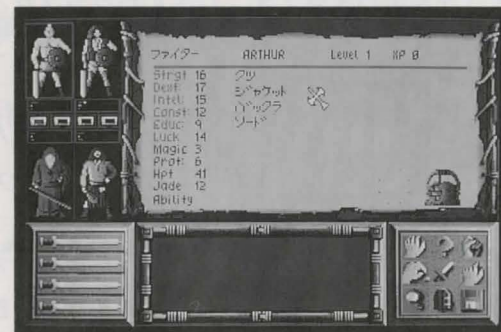
ドラッグ

6

キャラクターシート

キャラクターはそれぞれ特性が異なり、持ち物も様々です。キャラクターシートは、そのような、ひとりひとりの詳細な情報を見ることができる、体の診断書であり、持ち物一覧表なのです。

キャラクターシートに表示される情報



キャラクターシートの出し方は、キャラクターゾーンの中の見たいキャラクターにカーソルを合わせてAクリックしてください。

キャラクターシートを閉じるときは、シートの外にカーソルを置き、Aクリックしてください。

シートが一番上、横棒の上には、左から、そのキャラクターのクラス、名前、レベル、経験値が表示されています。その下には、キャラクターの特徴が、略号と数値で表わされています。では、ひとつずつ、説明していきましょう。

名前：キャラクターの名前です。

クラス：キャラクターは、クラスと呼ばれる専門の職業を持たなければなりません。

(クラスについては、26ページに詳しく説明されています)

Level (レベル)：経験を重ねると、キャラクターのレベルが上がります。ヒットポイントやマジックポイントの最大値が増えます。

XP(経験値)：敵を倒したり、特定の仕事を遂行すると、経験値が増えます。

Hpt (ヒットポイント)：どれだけダメージを受けたら死んでしまうかを表す値です。レベルやクラスなどの様々な要素によって、各キャラクターのヒットポイントは定まります。攻撃でダメージを受けると、少しずつこの値が減っていき、0になると、キャラクターは死んでしまいます。また、レベルが上がるごとに、この最大値が増えていきます。ただし、増えかたはクラスによって異なります。ダメージを受け減ってしまったヒットポイントは、時間の経過とともに、ゆっくりですが、自然に回復します。ヒットポイントの残量は、キャラクターゾーンで赤いグラフで表わされています。

Magic (マジックポイント)：呪文のためのエネルギーがどれだけあるかを表わします。呪文を使うたびに消費されます。多ければ多いほど、多くの呪文がかけられるということです。反対に、呪文に必要な量を割ると、呪文がかけられなくなります。レベルやクラスによって、この値は変化します。ヒットポイント同様、レベルが上がるごとに最大値が増えますが、クラスによっては、ほとんど増えないこともあります。呪文で消費したマジックポイント

は、ヒットポイントと同様、時間の経過とともに、ゆっくりですが、自然に回復します。キャラクターゾーンでは、青いグラフで表わされています。

Strgt (強さ)：腕力の強さを表わします。敵に与えるダメージの量に影響します。

Dext(敏捷性)：主に体の動きの素速さを表わします。一定の時間に攻撃できる回数などに影響します。

Const(体格)：総合的な体力と頑丈さを表わします。ヒットポイントの最大値に影響します。

Intel (知能)：頭脳の優秀さを表わします。

Educ (知識)：どれだけ豊富な知識を持っているかを表わします。

Luck (運勢)：運の強さを表わします。普通ではできないことも、運が強いキャラクターにはできることもあります。

Prot(防御力)：敵の攻撃から身を守る能力です。防具や武器などの装備によって増した防御力も含まれます。キャラクターゾーンでは、オレンジ色のグラフで表わされています。

Treasure (所持金)：ドラッケンの世界での通貨“ジェイド”をどれだけ持っているかを表わします。ジェイドは、敵を倒すと手に入ります。中には、まったくお金を持っていない敵もいます。

Ability(その他の体の状態)：特別な物を装着するなどして、キャラクターが特別に身につけた能力が、ここに表示されます。また、毒に冒されたときなども、ここに表示されます。Abilityには次のようなものが表示されます。

Power (パワー)	Protection (防 御)
Invisibility (透 明)	Impalpability (カムフラージュ)
Acceleration (スピード)	Poisoned (毒に侵されている)
Understanding (通 訳)	Paralysed (マヒしている)
Recuperation (回 復)	

具体的にどのような意味を持つのかはプレーしながら確かめてみて下さい。

キャラクターシートの右半分には、そのキャラクターの持ち物が2列に表示されます。左側の列には武器と防具が、右側の列には、その他の持ち物が表示されます。

それぞれ、文字で表わされていますが、どれかにカーソルを合わせてAクリックすると、それが絵に変わります。すべてのキャラクターは、武器と防具は合わせて8つまで。その他の持ち物も、8つまで持つことができます。

井戸：キャラクターシートの右下に、蔦のからまった古井戸の絵がありますね。これは、不用の持ち物を捨てるための場所です。

?：井戸の左隣にあるキラキラと輝く8つの点の輪は…、ゲームが進むにつれて、この意味がわかってきますから、楽しみに。

キャラクターシート上でのコマンド操作

武器を手に構える・防具を身につける：ちょっとやってみましょう。ファイターのキャラクターシートを開いてください。武器と防具の表示欄に、4つの持ち物があり、一番下の“ソード”だけ、色が緑色になっていますね。では、ソードをAクリックしてください。色が赤く変わったはずです。そして、左のキャラクターゾーンのファイターがソードを握ったことを確認してください。装備をはずしたいときは、もう一度Aクリックしてください。ファイターはまた丸腰に戻ります。他の装備も、試してみてください。もうおわかりですね。緑色で表示された持ち物は、キャ

ラクターが背負っているバックパックに収められているもの。赤く表示されている物は、手に持ったり身につけたり、使用状態にあることを表わしています。

他のキャラクターに持ち物を渡す：これも実際にやってみましょう。ファイターからスカウトにバックラーを渡してみます。



まず、ファイターのキャラクターシートを開いてください。キャラクターシートのバックラーをBクリックします。ボタンは押したままです。バックラーが絵に変わりましたね。そのままカーソルボタンを押すと、バックラーを移動させることができます。そうして、キャラクターゾーンのスカウトのところまで持って行って、ボタンを放します。

これでOKです。念のために確認しておきましょう。スカウトのキャラクターシートを開いてください。持ち物のところに、ちゃんとシールドがありますね。

ひとりのキャラクターは、武器と防具は合わせて8つまで、その他の持ち物も8つまでしか持てません。すでに8つ持っているキャラクターには、物を渡すことはできませんから、覚えておいてください。

また、ダンジョンなどで、相手が別の部屋にいるときも、渡すことができません。

持ち物を捨てる：不用の持ち物にカーソルを合わせ、Aボタンを押し続けてください。ボタンを押している間は、その持ち物は、カーソルと一緒に移動します。そのままの状態ですと、この井戸の上まで持ち物を運び、ボタンを放します。すると、いらぬ持ち物は、すくと井戸の中に消えるという寸法です。

文字を読む：ゲーム中には、羊皮紙やスベルブックなど、文字が書かれた物が登場します。それらの内容を読むには、まず、それを取り、キャラクターシートの持ち物の欄に表われたら、Bクリックしてください。色が赤くなり、画面に内容が表示されます。

フラスコなどに液体を満たす：キャラクターシートの持ち物欄に空の容器があれば、それをBクリックします。近くに液体が溜まっている場所があれば、それだけで容器に液体が満たされます。

フラスコなどから液体を捨てる：液体の入った容器を、キャラクターシート右下の井戸に捨ててください（“持ち物を捨てる”を参照）。これで、容器の中身は消えてなくなり、容器は元の場所に戻ります。

フラスコなどから液体を飲む：キャラクターシートの液体が入った容器をAクリックしてください。1回クリックすると、キャラクターは液体を一口飲みます。液体の入ったフラスコは、キャラクターシートでその内容物がドラックン文字で表示されます。また、何口分あるかも数字で表示されます。



リーダーシップ

チームにはリーダーが必要です。宮廷などの建物の中では、リーダーが部屋から部屋へ移動すると、他のメンバーもそれに従います。常にリーダーと同じ部屋にしようとするわけです。ただし、他のキャラクターが何かに引っ掛かったりして動けなくなることもありますので、必ずリーダーについてくるとは限りません。

キャラクターゾーンの中央に、金色の枠に囲まれた4つの小さな四角形が並んでいます。それが、リーダーを示す“リーダーランプ”です。その中で赤くなっているものが、リーダーです。リーダーを代えたいときは、リーダーにしたいキャラクターに対応したランプをBクリックしてください。

ドラッケン

8

アクティブ・ キャラクター



キャラクターゾーンで赤い枠に囲まれたキャラクターは、アクティブ・キャラクターです。キャラクターモードにおいて、与えられたコマンドを実行するのが、このキャラクターというわけです。アクティブ・キャラクターがリーダーであれば、建物の中で移動すると他のキャラクターもついてきますが、リーダーでない場合は、まったくの単独行動をとることになります。

アクティブ・キャラクターの変更は、キャラクターゾーンかアクションゾーンのどちらかで、アクティブ・キャラクターにしたいキャラクターをBクリックしてください。

ドラッケン

9

チームの作り方

それでは、自分のチームを作って、本番の準備をしましょう。次の手順に従って、チームを作ってください。

- 1) TOWNSのスイッチを切って、ドラッケンをもう一度最初からスタートさせてください。
- 2) フォーマットした3.5インチ2HDフロッピーディスクを0番のディスクドライブに入れます。
- 3) タイトル画面のメニューから、“チームを作る”を選びます。キャラクター制作の画面が出ましたね。それでは、キャラクターをひとりずつ作っていきましょう。



性別を決める：キャラクターを男性にするか、女性にするかを決めます。画面左にある“男性”または“女性”ボタンのいずれかを、クリックしてください。

クラスを決める：次の4つのクラスから、ひとつを選びます。クラスとは、言うなれば専門職のようなものです。これによって、キャラクターの身体的特性が定められます。

ファイター（男性） アマゾン（女性）

戦士です。体が大きく力も強いですが、魔法の力はあまりありません。

スカウト

戦士よりも力は弱いですが、動作が機敏で、建物に忍び込んだり、偵察をしたりといった作業を得意とします。魔法の能力も持っています。

マジシャン

魔法が専門のマジシャンは、頭は良くても力はあまりありません。

プリースト プリーステス

こちらも魔法を専門とするクラスですが、神様に仕える身として、得意とする呪文はマジシャンとは異なります。

名前を付ける：キャラクターにアルファベット10文字までの名前を付けます。パッドの矢印キーで文字を選んでください。入力が終わったらボタンをクリックして決定します。なお、1つのチームに同じ名前のキャラクターを2人作ることはできません。

よろしいですか？：名前の入力が終わると画面右下に「ヨロシイデスカ？」という確認の言葉が表示されます。性別、ク

ラス、名前を間違えてしまった時は、“イイエ”のボタンをクリックしてください。性別を決める所からもう一度やり直すことができます。

特性値を分配する：キャラクターの特性を決める6つの要素、Strgt（強さ）、Dext（敏捷性）、Const（体格）、Intel（知能）、Educ（知識）、Luck（運勢）のうち、運勢を除く5つの特性は、画面中央下に、チョークで書かれた5つの特性値を割り振って、あなた自身でキャラクターの特性を決定してください。

点滅している数字をどの特性に割り当てるかを矢印キーで選択し、ボタンをクリックして決定していきます。

クラス本来の特性をよく考えて割り振るのが、最も効果的です。

よろしいですか？：画面の中央下の部分に数値が出たとき、その右に、「ヨロシイデスカ？」という確認の言葉が表示されます。数値が気に入らない場合は、2回だけ新しい数値をもらうことができます。そのときは、“イイエ”のボタンをクリックしてください。3回目のやり直しは利きません。

こうして、あとの3人のキャラクターも作ってください。ただし、同じ性別の同じクラスのキャラクターは、ひとつのチームの中には作れません。たとえば、ファイターが2人とか、女性のスカウトが2人とか、そういう組み合わせはできないことになっています。

キャラクターの制作中でも、すでに作った他のキャラクターの特性値を見ることができます。キャラクターにカーソルを合わせて、Bクリックしてください。ボタンを押している間だけ、特性値が表示されます。

チームを登録する：4人全員が揃ったら、「チームができました。

このチームを登録しますか?」と聞かれますので、よろしければ“ハイ”を、もう一度最初からやり直したいときは、“いいえ”をBクリックしてください。“いいえ”をクリックすると、今作ったキャラクターは消去され、最初の状態に戻ります。“ハイ”をクリックすると、キャラクターディスクにチームが登録されます。これで準備完了です。

1枚のキャラクターディスクに登録できるチームは6チームまでです。

キャラクター作りのコツ

どの特性にどれくらいの数値を割り当てるかで、そのキャラクターが非常に優れたものになるか、とんでもなくへばいものになるかが決まります。それにはコツがあります。

それぞれのクラスの特徴を考えると、どの値を大きくしてやるのが一番いいのかがわかります。腕力が勝負のファイターとアマゾンが強さ、敏捷性が売り物のスカウトなら敏捷性、一般に物知りとされているマジシャンなら知識、頭の良さが自慢のプリーストとプリーステスなら知性に、それぞれ一番高い数値を割り当ててやるのがベストです。頭が悪いとかわいそうだとばかりに、ファイターの知性に高い数値を割り当てても無駄です。ファイターはファイター。脳ミソよりも筋肉のほうが好きなんです。男性と女性の間には、さほど大きな変化はありません。

実を言うと、ドラッケンのキャラクターは、非常に複雑なシステムによって、その特性が決定されています。ここで簡単に説明する訳にはいかないのです。みなさんで、いろいろと研究なさってみてください。

ドラッケン

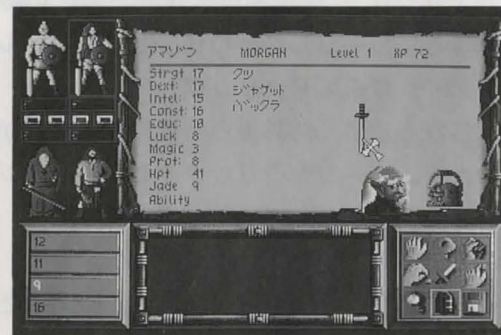
10

武器屋の利用方法

ドラッケンの世界には武器屋があります。ゲームを始めてすぐでは、どこにあるかはわからないでしょう。とにかく、この場所と利用方法を知っておくと大変に便利です。場所はお教えできませんが、利用方法は、教えておかなければなりませんね。

武器屋では、武器や防具を買うほかに、持ち物を売ることもできます。武器屋に入ると、ちょっと画面の様子が変わります。

持ち物を売る



- 売りたい物を持っているキャラクターのキャラクターシートを開いてください。
- 売りたい持ち物をBクリックします。
- キャラクターシートの井戸の横に現われる武器屋の顔のところまで、ボタンを押したまま持って行き…
- ボタンを離すと、武器屋は値段を提示します。

- e) その値段でよければ“ハイ”、イヤなら“イイエ”をAクリックします。

物を買う



- a) 店内の絵がアクションゾーンの中に表示されているときに、ヘルメットや剣などにカーソルを合わせると、カーソルが虫メガネの形に変わります。そこでBクリックしてください。
- b) すると、武器なら武器、防具なら防具のカatalogが現われて、ページが開きます。ページをクリックすると、ページがめくれます。会話ゾーンに、その商品の説明が出ます。
- c) 欲しいものがあったら、コマンドゾーンの“取る”のアイコンをBクリックしてください。会話ゾーンで、確認のために買うかどうかを聞かれますから、“ハイ”か“イイエ”をBクリックしてください。
- d) 店を出るときは、コマンドゾーンの“出る”のアイコンをBクリックしてください。

ドラッグオン 11

パワーキー

ドラッグオンをプレイするときに、よく使うコマンドは、キーボードからひとつのキーで行なうこともできます。たとえば、アクティブキャラクターの選択はキーボードのファンクションキーにも対応しています。このようなキーのことを、“パワーキー”と呼びます。ゲームに慣れて、パッドやマウスでいちいちアイコンをクリックするのがじれったい、と感じられるかたは、どうぞ、パワーキーをお使いください。

パワーキー対応表

a) アクティブキャラクターの選択

ファンクションキーで、アクティブキャラクターの選択ができます。ファンクションキーの1から4までが、キャラクターゾーンに並んでいる4人のキャラクターに対応しています。

- PF1 キャラクターゾーン左上
PF2 キャラクターゾーン左下
PF3 キャラクターゾーン右上
PF4 キャラクターゾーン右下

b) キャラクターシートの選択

名キャラクターのキャラクターシートを見ることも、ファンクションキーで行えます。

- PF5 キャラクターゾーン左上
- PF6 キャラクターゾーン左下
- PF7 キャラクターゾーン右上
- PF8 キャラクターゾーン右下
- PF10 キャラクターシートの消去



魔法

魔法は、武器／呪文ゾーンで武器を呪文に持ち替えることによって、使えるようになります。使える呪文は、クラスやレベルによって異なりますが、レベルが上がるにつれて、より多くの呪文が使えるようになります。なかには呪文の効果が大きくなるものもあります。また、呪文をかけるためのエネルギーとなるマジックパワーも増大します。マジックパワーは、時間がたつと自然に回復します。

呪文のかけかたは、武器／呪文ゾーンで、使用する呪文を選択し装備したら、呪文をかける対象にカーソルを合わせて、Aクリックしてください。

また、キーボードからも呪文を選ぶことができます。下の表に示されたキーを押してください。その呪文を持っていれば、アクティブ・キャラクターの武器／呪文ゾーンにその呪文が現われ、使用可能の状態になります。

魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択
魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択	魔法の呪文を選択

(7/25)

呪文表

呪文の一覧表です。左から、ドラッケン文字による表示、名称、対応キー、種別、内容の順になっています。種別は、自分に作用するもの（自）、自分以外のチームのひとりに作用するもの（他）、チーム全員に作用するもの（全）、戦闘用のもの（戦）、場所に作用するもの（場）の5つに分けられています。

ドラッケン文字	名 前	対応 キー	種別	内 容
ㄱ<ㄴ>ㄷㄹ	ヒール	H	他	ヒットポイントの回復(小)。
ㄴㄹㄷㄹㄴㄹ	ファイアーボール	1	戦	火の玉を投げつける。
ㄹㄷㄹㄹㄹㄹㄹ	シースルー	I	自	姿を消す。
ㄷㄹㄹㄹ	キュアー	C	全	毒の治療。
ㄴㄹㄷㄹㄹ	ライト	L	場	明かり。
ㄹㄹㄹㄹㄷㄹㄹㄹ	パワー	2	自	強さを増す。
ㄹㄹㄹㄹㄹㄹ	ディフェンス	S	自	防御力を増す。
ㄴ<ㄷ>ㄹㄹ<ㄹ>	ランゲージ	B	自	翻訳。
ㄱ<ㄴ>ㄷ<ㄹ>	ヒールメジャー	J	全	ヒットポイントの回復(大)。
ㄹㄹㄴ>ㄷ<ㄹ>	アンロック	U	場	魔法鍵の解放。
<ㄷ>ㄹㄹ<ㄹ>	アンデッド	3	戦	悪霊系怪物の退治。

(続く)

(続き)

ドラッケン文字	名 前	対応 キー	種別	内 容
ㄷ<ㄴ>ㄷ<ㄹ>ㄹ	パラライズ	4	戦	敵の体を麻痺させる。
ㄴ>ㄷ<ㄹ>	ロック	V	場	扉に魔法の鍵をかける。
ㄱㄹㄹㄷㄹㄹㄹ	ディスベル	5	戦	強力なエネルギー波を放出。
ㄷ>ㄷㄹㄹㄹㄹ	コンフューズ	6	戦	敵の精神を混乱させる。
ㄹㄷㄹㄹㄹ	スピード	8	自	体の動きを速くする。
ㄹㄹ>ㄴ<ㄹ>ㄹ	アイソレーション	7	自	自分の姿が敵の目に触れなくなる。
ㄹㄹㄹㄹ>ㄹㄹ	リストアー	R	全	レベルを復活させる。
<ㄷ>ㄹㄹㄹ<ㄹ>	アンチマジック	9	場	敵の魔法を封じる。
ㄹㄹㄹㄹㄹㄹㄹ	リサレクション	X	全	死んだ仲間を蘇らせる。
ㄷㄹㄹㄹㄹㄹㄹ	ブリンドネス	0	戦	敵の視力を奪う。
ㄹㄹㄹㄹㄹㄹ>ㄹ	テレポート	T	全	違う場所に瞬間移動する。
ㄹㄹㄹㄹ>ㄹ	ドラゴンパワー	D	自	ひとつの特性を一時的に強化する。

おまけ

ドラッケンには、ところどころに独特のドラッケン文字が登場します。ドラッケン文字は、アルファベットに対応していますから、覚えれば自分で解読することもできます。この、ドラッケン文字とアルファベットの対応表をご利用ください。

A	B	C	D	E	F	G	H	I
<	L	□	┐	V	U	□	┐	Λ
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
□	┐	┐	┐	┐	>	┐		┐
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
┐	┐	w	┐			A		

おわりに

ドラッケンは剣と魔法の支配する国、そこであなたは色々と不思議な体験をするでしょう。次の文章でこのマニュアルの最後をしめくりたいと思います。

予言の書 第2章 4節より

邪悪なるものが勇者の道を惑わすであらう。大いなるドラッケンの力が満ちぬうちに大地の戒めが解放される時、水のまぼろしが現れる……

—— 一部欠落 ——

悲しき星の運命により炎の王女は死せる後も魂のやすらぎを求めダンジョンをさまよい続ける……

STAFF

音楽レコーディング & ミキシング

Patric LAZAREFF

作曲 & 演奏

Frederic MENTZEN

声 優

女王アーカ：松井 菜桜子

女王ホドカ：水谷 優子

ナレーション 他：竹口 安芸子

お助け爺さん 他：城山 知磐夫

老人 他：松岡 文雄

砂漠の隠居 他：富山 敬

農夫 他：麦 人

パッケージイラスト

浅田 隆

物語（漫画）

早坂 桂一

説明書表紙（イラスト）

相馬 高行

取扱説明書



DRAKKHEN™ ©1989, 1990 INFOGRAMES PUBLISHED UNDER
LICENSE FROM INFOGRAMES S.A.
INFOGRAMES AND DRAKKHEN ARE TRADEMARKS OF
INFOGRAMES S.A. AND ARE USED WITH PERMISSION. ALL
RIGHTS RESERVED. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPL

富士通株式会社